

DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1 No. 2 Juli - Desember 2019



PELATIHAN KEGIATAN *MARKET DAY* BAGI GURU TK DI KECAMATAN PRINGSEWU LAMPUNG

¹Siti Kurniasih, ²Yulistyas Dwi Asmira

¹Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

²Praktisi PAUD Pringsewu Lampung

E-mail: sitikurniasih@metrouniv.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu wadah dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini ditujukan untuk membantu orang tua dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu bagian pendidikan anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak (TK), guru TK memiliki peranan penting dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sehingga perlunya pelatihan untuk mengembangkan kompetensi guru TK. Metode pembelajaran dapat memengaruhi kreativitas anak. Kreativitas anak usia dini perlu dikembangkan agar anak usia dini dapat menghasilkan suatu karya. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan anak untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan dengan tidak mengubah cara belajar anak, yaitu melalui permainan/kegiatan yang menyenangkan. Namun yang terlihat saat observasi guru-guru TK di Kecamatan Pringsewu masih memerlukan pelatihan agar dapat mengembangkan metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak usia dini. Kami memberikan solusi yakni pelaksanaan pelatihan pembelajaran yang menarik dan baru bagi guru TK di Pringsewu adalah kegiatan *Market Day*. Pelatihan ini menggunakan metode diskusi, *workshop*, dan praktik. Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner selama proses pengabdian terlihat adanya sambutan dan antusias peserta yang tinggi. Pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi guru-guru TK di Kecamatan Pringsewu dalam menciptakan suatu karya dan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan dan kreativitas anak sesuai usia dan tahapan perkembangan anak.



PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Dan cara belajar yang paling tepat bagi anak adalah melalui bermain. Menurut Docket dan Fleeer (dalam Sujiono) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lainnya seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.¹ Namun tidak selamanya anak akan bermain. Semakin bertambah usia anak akan semakin bertambah masalah kehidupan yang akan ia hadapi. Untuk itu, langkah tepat yang harus dilakukan orang tua adalah memberinya pendidikan sedini mungkin.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan yang dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman dan memberikan kesempatan

¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2013) h. 134.



kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya. Anak memperoleh pembelajaran dari lingkungannya melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan dapat melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pendidikan anak usia dini memiliki guru yang berperan sebagai motivator dan fasilitator di lembaga pendidikan harus dapat mengemas permainan ke dalam program pembelajaran di kelas. Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan dalam program pembelajaran anak usia dini menurut Jefree, Conkey dan Hewson (dalam Sujiono) digolongkan ke dalam berbagai jenis permainan, seperti permainan eksploratif, permainan dinamis, permainan dengan keterampilan, permainan sosial, permainan imajinatif, dan permainan teka-teki.² Dengan demikian, banyak kegiatan yang dapat dilakukan anak untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan dengan tidak mengubah cara belajar anak, yaitu melalui permainan/kegiatan yang menyenangkan. Namun yang terjadi pada guru di Kecamatan Pringsewu, masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Sedangkan metode pembelajaran yang beragam akan membuat anak semakin terbawa suasana pembelajaran. Salah satu metode/kegiatan pembelajaran yang menarik dan baru bagi guru TK di kecamatan Pringsewu adalah kegiatan *Market Day*.

² Ibid., h. 146.



Kegiatan *Market Day* pada dasarnya adalah bagian dari *Small Bussines* (bisnis kecil) dalam *Entrepreneurship* atau dalam bahasa Indonesia “kewirausahaan” adalah proses mengidentifikasi, mengembangkan, dan membawa visi ke dalam kehidupan. Bila dikaitkan dengan anak usai dini, tentu anak tidak dijelaskan dengan arti kewirausahaan yang sebenarnya. Anak tidak harus menanggung risiko dalam berbisnis. Jadi anak hanya terlibat dalam prosesnya saja, seperti mencoba mengungkapkan ide atau gagasan baru sebagai perencanaan awal, kemudian menuangkan kemampuannya dalam membuat hasil karya yang dapat diperjual-belikan. Sehingga dalam proses pembelajaran, guru dapat memvariasikan metode pembelajaran dengan menerapkan kegiatan *market day*. Maka untuk memberikan bantuan dalam memecahkan masalah tersebut, perlu dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pelatihan Kegiatan Market Day Bagi Guru TK Di Kecamatan Pringsewu Tahun 2019”.

Berdasarkan uraian analisis situasi di atas, permasalahan yang dirasakan guru TK di kecamatan Pringsewu adalah sebagai berikut

1. Guru TK di Kecamatan Pringsewu masih perlu diberi motivasi tentang pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang beragam untuk anak usia dini;
2. Guru TK perlu memperoleh wawasan tambahan tentang



- konsep kegiatan *Market day* sebagai metode pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini;
3. Guru TK masih memerlukan pelatihan tentang penerapan kegiatan *Market Day* untuk anak usia dini.

Tujuan Kegiatan

Setelah berakhirnya kegiatan pelatihan kegiatan *Market Day* ini, peserta pelatihan diharapkan dapat:

1. Mempunyai dorongan (motivasi) dari dalam dirinya untuk mempelajari pentingnya menggunakan metode pembelajaran yang beragam untuk anak usia dini;
2. Memiliki wawasan tambahan tentang konsep kegiatan *Market Day* sebagai metode pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini; dan
3. Menguasai secara tuntas penerapan kegiatan *Market Day* untuk anak usia dini.

Manfaat Kegiatan

Bagi khalayak sasaran, kegiatan pelatihan ini dapat memberi manfaat:

1. Bagi guru TK di kecamatan Pringsewu, merasakan pentingnya menggunakan metode yang beragam dalam pembelajaran untuk anak usia dini;
2. Mereka dapat menambah wawasan tentang kegiatan *Market Day* sebagai metode pembelajaran yang menarik



bagi anak usia dini; dan

3. Mereka memperoleh penguasaan secara tuntas tentang pelaksanaan kegiatan market day untuk anak usia dini.

Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan seperti dikemukakan dalam rumusan masalah di atas, kerangka pemecahan masalahnya adalah seperti berikut.

Tabel 1. Kerangka Pemecahan Masalah

SITUASI SEKARANG	PEMBERIAN PERLAKUAN	SITUASI YANG DINGINKAN
1. Motivasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang beragam masih rendah.	Penjelasan dan diskusi tentang pentingnya dimiliki motivasi untuk menggunakan metode pembelajaran yang beragam untuk anak usia dini.	Guru mempunyai dorongan (motivasi) dari dalam dirinya untuk mempelajari pentingnya menggunakan metode pembelajaran yang beragam untuk anak usia dini.
2. Mereka belum memahami penggunaan kegiatan <i>Market Day</i> sebagai metode pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini.	Penjelasan, analisis, dan diskusi tentang kegiatan <i>Market Day</i> untuk anak usia dini.	Memiliki wawasan tambahan tentang konsep kegiatan <i>Market Day</i> sebagai metode pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini.



3. Mereka belum menguasai pelaksanaan kegiatan <i>Market Day</i> .	Diberi pelatihan tentang penerapan kegiatan <i>Market Day</i> .	Menguasai secara tuntas penerapan kegiatan <i>Market Day</i> untuk anak usia dini.
--	---	--

Adapun langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan ialah sebagai berikut.

1. Dipersiapkan makalah-makalah sesuai materi, jadwal, dan tata tertib. Makalah disampaikan setelah pemberian beberapa pertanyaan dan sebelum pelatihan dimulai, dengan tujuan agar peserta pelatihan telah mencermati isi makalah. Pada saat pembahasan dilakukan, peserta sudah mulai mengetahui tentang tema pelatihan yang diikuti.
2. Setelah pembukaan pelatihan, penyampaian materi oleh narasumber dalam bentuk ceramah, pelatihan, diskusi dan pemberian tugas, meliputi materi-materi: pemberian motivasi pentingnya penggunaan metode yang beragam dalam pembelajaran di TK, dan pemahaman tentang konsep kegiatan *Market Day*.
3. Praktik terbimbing aplikasi kegiatan *Market Day*. Agar pelaksanaan bimbingan dapat berjalan efektif, porsi waktu banyak digunakan untuk membimbing dan memberikan contoh kepada guru TK tentang pembuatan karya seni yang akan dijual pada saat *Market Day*.



4. Pelatihan diakhiri dengan menilai hasil karya, yaitu mempraktikkan kegiatan *Market Day* untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan pelatihan tersebut.

Sebagai tindak lanjut pelatihan ini, akan dilakukan pemantauan, dan jika dikemudian hari ditemui beberapa permasalahan yang perlu penjelasan atau bimbingan, peserta pelatihan masih diberi kesempatan melakukan komunikasi dengan narasumber secara langsung, melalui surat atau melalui telepon. Jadi komunikasi antara kedua pihak, tidak terbatas hanya sampai pada saat pelatihan dilaksanakan. Evaluasi keberhasilan pelatihan akan dilaksanakan sesuai program dan jadwal yang telah ditentukan.

Khalayak Sasaran Antara Yang Strategis

Sasaran pelatihan ini adalah guru TK di Kecamatan Pringsewu. Pelatihan dilakukan di TK Insan Cemerlang Pringsewu. Pelatihan ini akan diikuti oleh 10 guru. Setelah memperoleh pelatihan tersebut, mereka diharapkan dapat menyebarluaskan kepada teman sejawatnya di Himpaudi atau IGTK Kabupaten Pringsewu. Sehingga diharapkan guru lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran pada anak usia dini.

Keterkaitan

Guru TK perlunya pembinaan dalam meningkatkan profesional guru, sehingga pembelajaran anak usia dini yang dilakukan dapat menuntaskan tugas perkembangan anak. oleh



sebab itu, anak usia dini memerlukan pembelajaran yang tidak hanya fokus kepada kognitif saja tetapi perkembangan lainnya. Pembelajaran yang menyenangkan akan didapat dari kegiatan kreatif yang dirancang oleh guru. Pembinaan profesional guru khususnya pelatihan kegiatan *market day* sangat berkaitan dengan pemberian pembelajaran yang kreatif dan menunjang kebutuhan anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Market Day

Kegiatan *Market Day* pada dasarnya adalah bagian dari *Small Bussines* (bisnis kecil) dalam *Entrepreneurship* atau dalam bahasa Indonesia “kewirausahaan” adalah proses mengidentifikasi, mengembangkan, dan membawa visi ke dalam kehidupan. Schraam (dalam Wijatno) berpendapat bahwa *entrepreneurship* merupakan proses seseorang atau kelompok orang memikul risiko ekonomi untuk menciptakan organisasi baru yang akan mengeksploitasi teknologi baru atau proses inovasi yang menghasilkan nilai untuk orang lain.³

Entrepreneurship atau kewirausahaan menurut Zimmerer (dalam Budiarta) merupakan hasil dari disiplin, proses sistematis dari aplikasi kreativitas dan inovasi kebutuhan dan

³ Serian Wijatno, *Pengantar Entrepreneurship* (Jakarta: Kompas Gramedia, 2009) h. 2.



kesempatan.⁴ Sedangkan menurut Barringer dan Ireland, *entrepreneurship* “as the process by which individuals pursue opportunities without regard to resources they currently control.”⁵ *Entrepreneurship* merupakan proses dimana individu mengejar peluang tanpa memperhatikan sumber daya yang mereka kuasai saat ini.

Menurut Fadiati, Purwana dan Maulida *entrepreneurship* dapat diartikan sebagai kemampuan mengelola usaha sendiri (menjadi bos/ atasan untuk dirinya sendiri). *Entrepreneurship* atau kewirausahaan merupakan kecakapan hidup yang penting dimiliki oleh setiap orang. Kewirausahaan dapat dipelajari dan dikuasai.⁶ Nasution, Noer dan Suef berpendapat bahwa *entrepreneurship* adalah segala hal yang diberikan dengan sikap, tindakan, dan proses yang dilakukan oleh para *entrepreneur* dalam merintis, menjalankan, dan mengembangkan usaha mereka. *Entrepreneur* adalah seorang innovator yang menggabungkan teknologi yang berbeda dan konsep-konsep bisnis untuk menghasilkan produk atau jasa baru yang mampu

⁴ Kustoro Budiarta, *Pengantar Bisnis* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2009) h. 147.

⁵ Bruce R. Barringer dan R Duane Ireland, *Entrepreneurship* (New Jersey: Pearson, 2010) h. 30.

⁶ Ari Fadiati, Dedi Purwana dan Ernita Maulida, *Wirausaha: Jalur Cepat Menuju Sukses* (Jakarta: UNJ Press, 2008), h. 14.



mengenali setiap kesempatan yang menguntungkan, menyusun strategi, dan yang berhasil menerapkan ide-idenya.⁷

Lambing dan Kuehl mengungkapkan bahwa salah satu definisi *entrepenenurship* yang terbaik telah dikembangkan oleh professor *entrepenenurship*, Jeffrey A. Timmons:

*Entrepreneurship is a human, creative act that builds something of value from practically nothing. It is the pursuit of opportunity regardless of the resources, or lack of resources, at hand. It requires a vision and the passion and commitment to lead other in the pursuit of that vision. It also requires a willingness to take calculated risks.*⁸

Entrepreneurship merupakan tindakan atau usaha kreatif manusia membuat hal yang bernilai dari hal yang tidak bernilai. Baik yang memiliki sumber daya atau yang kekurangan sumber daya. Dibutuhkan kemampuan melihat masa depan, semangat dan komitmen untuk menjalankan cita-cita ke masa depan. Juga dibutuhkan kerelaan untuk memperhitungkan risiko.

Frederick, O'Connor dan Kuratko mengembangkan sebuah definisi *entrepenenurship* yang telah di sempurnakan:

Entrepreneurship is a dynamic process of vision, change and cretion. It requires an application of energy and passion toward the creation and implementation of new value-adding ideas and creative solutions. Essential ingredients include the willingness to take calculated risks in terms of time, equity or career; the ability to formulate

⁷ Arman Hakim Nasution, Bustanul Arifin Noer, dan Mokh. Suef, *Entrepenenurship: Membangun Spirit Teknopreneurship* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2007), hh. 4-5.

⁸ Peggy Lambing dan Charles R. Kuehl, *Entrepenenurship Second Edition* (New Jersey: Prentice Hall, 2000), h. 14.



*an effective venture team; the creative skill to marshal needed resources; and, finally, the vision to recognize opportunity where others see chaos, contradiction and confusion.*⁹

Menurutnya kewirausahaan adalah proses melihat masa depan, perubahan dan penciptaan yang dinamis. Hal ini membutuhkan sebuah aplikasi energi dan semangat terhadap penciptaan dan pelaksanaan nilai tambah ide-ide baru dan solusi yang kreatif. Bahan yang penting adalah kemauan untuk mengambil risiko yang telah diperhitungkan dalam hal waktu, ekuitas atau karir; kemampuan untuk merumuskan tim usaha yang efektif; keterampilan yang kreatif untuk mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan; dan, pada akhirnya, kemampuan melihat masa depan untuk mengenali kesempatan di mana orang lain mengalami kekacauan, kontradiksi dan kebingungan.

Dari penjelasan-penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *entrepreneurship* merupakan proses inovasi, sistematis dan disiplin seseorang yang berani mengambil risiko untuk menciptakan sesuatu yang baru dan dapat menjadi pengelola usahanya sendiri. Kegiatan *market day* termasuk dalam aktivitas *entrepreneurship*.

Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Karakteristik dasar yang dimiliki oleh seorang anak yang dapat membentuknya menjadi pribadi yang kreatif yaitu unik

⁹ Howard Frederick, Allan O'Connor dan Donald F. Kuratko, *Entrepreneurship Theory, Process, Practice 3rd Edition* (Australia: Cengage Learning, 2013), h. 11.



yang merupakan ciri khas cara berpikir anak, imajinasi dan fantasi. Karakteristik perkembangan kreativitas anak usia 4-6 tahun sebagai berikut:

- a. Membuat berbagai simbol dimulai dengan menggambarkan perasaan dan memunculkan ide-ide baru
- b. Mulai mengungkapkan apa yang ia telah ketahui, tidak hanya apa yang ia telah lihat
- c. Mulai menciptakan kegiatan hasil dari imajinasinya secara detail dan menceritakan secara bertahap
- d. Menciptakan bentuk dan ukuran sesuai ide dan imajinasi anak
- e. Mulai melakukan kegiatan tanpa terencana namun tetap dengan hari-hati
- f. Mulai jarang merusak kegiatan ataupun hasil produk yang anak atau temannya buat selama proses berlangsung

Adapun kondisi-kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas sebagai berikut:

1. Kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
2. Apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.



3. Anak harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.
4. Sarana untuk bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
5. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.
6. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.
7. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

METODE KEGIATAN

Metode penyampaian yang digunakan perlu disesuaikan dengan materi pelatihan. Keterkaitan antara keduanya dikemukakan dalam tabel seperti pada halaman berikut.



Tabel 2. Materi dan Metode Pelatihan Kegiatan *Market Day*

No.	Materi	Metode Penyampaian	Keterangan
1.	Pemberian jadwal, tata tertib dan materi awal.	Ceramah, tanya-jawab, dan diskusi	Ruang Kelas
2.	Penyampaian materi dan motivasi tentang pentingnya penggunaan metode yang beragam dalam pembelajaran untuk AUD.	Ceramah, tanya-jawab, latihan, dan diskusi.	Ruang Kelas
3.	Praktik terbimbing aplikasi kegiatan <i>Market Day</i>	Praktik terbimbing, diskusi, dan pendalaman.	Aula
4.	Pelatihan diakhiri dengan pemberian tes, yaitu mempraktikkan kegiatan <i>Market Day</i> .	Praktik terbimbing, diskusi, tugas dan pendalaman.	Aula

RANCANGAN EVALUASI

Program evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini meliputi evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dilakukan oleh narasumber sebagai pembimbing yang ditujukan untuk melihat sejauhmana guru menguasai kegiatan *Market Day*. Misalnya, sejauhmana guru memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar anak untuk menjadikannya benda yang kreatif dan layak untuk dijual dan bagaimana guru mengajarkan kepada anak tentang memberi label harga pada benda kreatif tersebut dan menawarkannya pada pembeli.

Evaluasi hasil dilihat dari hasil karya yang dibuat sebagai benda kreatif yang akan dijajakan pada saat *Market*



Day, serta bagaimana guru melakukan kegiatan *Market Day*. Evaluasi pelaksanaan program pengabdian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat. Berdasarkan perencanaan tindakan, keberhasilan pelaksanaan pelatihan *market day* yang dilakukan berupa kegiatan diskusi dan *workshop*, maka aspek yang dievaluasi serta teknik yang digunakan untuk mengevaluasi pelatihan yang dapat diamati dengan melihat ketiga aspek sebagai berikut:

Tabel 3. Teknik Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan *Market Day*

Aspek yang dievaluasi	Teknik Evaluasi
1. Kreativitas guru dalam membuat karya	Observasi dan kuesioner
2. Keberagaman penggunaan barang bekas	
3. Keterampilan guru dalam melakukan kegiatan wirausaha	

Kriteria keberhasilan dalam pelatihan *market day* adalah jika terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam mengembangkan kegiatan *market day* untuk anak usia dini, yang ditandai dengan respon dan tanggapan yang diberikan oleh peserta. Penafsiran tingkat keberhasilan pelatihan *market day* untuk meningkatkan keterampilan guru TK sebagai berikut:



Tabel 4. Penafsiran Tingkat Keberhasilan

Persentase Pencapaiann	Kualitas Keberhasilan
50% ke bawah	Kurang sekali
51% - 60%	Kurang
61% - 75%	Cukup
76% - 90%	Baik
> 91-100%	Baik sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari kemampuan guru dalam menciptakan suatu karya dan mengembangkan pembelajaran agar anak dapat membuat karya dan mengenalkan jiwa wirausaha sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak. Evaluasi hasil kerja peserta dilihat dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat. Kesungguhan para peserta dalam mengikuti kegiatan, didukung pula dengan hasil observasi dan kuesioner selama proses pelaksanaan pengabdian.

Tabel 5. Persentase Evaluasi Hasil Pelatihan *Market Day* Terhadap Peserta

No	Subjek	% Hasil Pencapaian		
		I	II	III
1.	SW	86	84	88
2.	VI	88	86	84
3.	OK	86	84	82
4.	RR	94	92	94
5.	EPS	90	86	88
6.	SL	88	82	84
7.	VS	84	82	80
8.	AN	82	80	82
9.	GA	86	84	86
10.	FS	88	84	88



Keterangan:

- I : Kreativitas guru dalam membuat karya.
- II : Keberagaman penggunaan barang bekas.
- III : Keterampilan guru dalam melakukan kegiatan wirausaha.

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat diketahui bahwa: 1) Kreativitas guru dalam membuat karya, 2) Keberagaman penggunaan barang bekas, 3) Keterampilan guru dalam melakukan kegiatan wirausaha dalam kategori baik dan baik sekali. Selain itu, pada saat wawancara, para peserta banyak yang menyampaikan kepuasannya terhadap kegiatan yang diikuti. Dan menghendaki kegiatan seperti ini untuk diteruskan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh uraian pemaparan pelatihan *market day*, maka dapat disimpulkan bahwa 1) adanya sambutan dan antusiasme peserta yang tinggi selama mengikuti pelatihan *market day*, 2) pelatihan *market day* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran untuk anak usia dini sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak, 3) Inti dari kegiatan *market day* adalah menghasilkan karya yang dapat melatih jiwa kewirausahaan. Media yang digunakan adalah botol plastik, piring kertas, kardus, clay, dan lainnya. Pelatihan *market day* menunjang proses pembelajaran



berpusat pada siswa. Siswa berperan aktif dalam menuangkan ide/gagasannya, baik saat membuat keputusan maupun saat menghasilkan karya, sehingga berhasil memicu tumbuhnya kreativitas pada anak

REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi pengabdian ini maka dapatlah diajukan saran dalam pelatihan ini sebagai berikut: (1) Bagi lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak dapat lebih memperhatikan sarana dan prasarana serta penerapan strategi pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas anak dan menjadikan kegiatan *entrepreneurship* yaitu kegiatan *market day* sebagai salah satu kegiatan rutin yang dapat dilaksanakan dan masuk ke dalam kurikulum sekolah; (2) Bagi guru, diharapkan dapat lebih memperhatikan tugas dan kewajiban guru sebagai fasilitator, moderator, motivator dan infomator serta dapat lebih sabar dalam membimbing anak; (3) Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan stimulasi yang sama di rumah kepada anak sebagai adanya kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua anak dapat mendapat stimulasi yang sama; (4) Bagi peneliti lain, diharapkan lebih memperkaya kajian-kajian tentang peningkatan kreativitas anak dan dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan untuk penelitian berikutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Barringer, Bruce R. dan R Duane Ireland. 2010. *Entrepreneurship*. New Jersey: Pearson.
- Budiarta, Kustoro. 2009. *Pengantar Bisnis*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Fadiati, Ari, Dedi Purwana dan Ernita Maulida. 2008. *Wirausaha: Jalur Cepat Menuju Sukses*. Jakarta: UNJ Press.
- Frederick, Howard, Allan O'Connor dan Donald F. Kuratko. 2013. *Entrepreneurship Theory, Process, Practice 3rd Edition*. Australia: Cengage Learning.
- Lambing, Peggy dan Charles R. Kuehl. 2000. *Entrepreneurship Second Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- Nasution, Arman Hakim, Bustanul Arifin Noer dan Mokh. Suf. 2007. *Entrepreneurship: Membangun Spirit Teknopreneurship*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Wijatno, Serian. 2009. *Pengantar Entrepreneurship* . Jakarta: Kompas Gramedia.